

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-BOOK* PADA SUB MATERI DASAR – DASAR DESAIN NIRMANA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA SMK NEGERI KEMLAGI KABUPATEN MOJOKERTO

Nuraga Henry Prasetya

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, nuraga_prasetya@yahoo.com

Dr. Bachtiar S. Bachri, M.Pd.

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Seni budaya tidak lepas dari kehidupan sehari-hari. Seni budaya dipelajari oleh siswa sejak kelas SD hingga SMA. Namun banyak sekali siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Masalah ini terjadi pada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Kemlagi Mojokerto. Siswa kurang memahami materi dasar-dasar desain nirmana yang disampaikan oleh guru. Selain itu, mereka mudah merasa bosan dengan materi yang disampaikan, sehingga banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan saat guru menerangkan. Di sisi lain, guru kurang kreatif dalam penggunaan media pembelajaran. Mereka hanya menggunakan fotocopy buku dan LKS. Dari penjelasan diatas diperoleh alternatif untuk mengatasi masalah tersebut dengan cara mengembangkan suatu media interaktif yaitu media audio visual. Media audio visual ini membantu dalam pembentukan proses berfikir yang lebih konkrit bagi siswa. Dengan itu, peneliti memberikan jalan keluar dengan mengembangkan media bahan ajar *E-Book* yang menarik dan teknik penyajian sesuai dengan kebutuhan yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan media bahan ajar *E-Book* ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media yang bisa digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya khususnya pada materi dasar-dasar desain nirmana. Media bahan ajar *E-Book* dipilih berdasarkan atas pertimbangan dan sesuai dengan identifikasi masalah pada sekolah tersebut. Pengembangan media ini menggunakan model pembelajaran ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Dikarenakan model pengembangan ini memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Kelima fase tersebut perlu dilakukan secara sistematis untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Sasaran pengembangan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Kemlagi, terdapat 28 siswa dan 31 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara ahli materi I dan II, ahli pembelajaran I dan II, ahli media I dan II, tes untuk mengukur keefektifan media, dan hasil dokumentasi berupa foto. Data kuantitatif hasil untuk mengukur kelayakan media yaitu reviewer ahli materi sebesar 87,5%, review ahli pembelajaran sebesar 88,4%, review ahli media sebesar 89,2%, Sedangkan untuk mengukur keefektifan media yaitu dari hasil tes siswa yang di hitung menggunakan rumus uji t yang terbilang t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $3,070 > 0,361$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media bahan ajar *E-Book* ini dikategorikan layak dan efektif.

Kata Kunci: Media Bahan Ajar *E-Book*, Pelajaran Seni Budaya, Dasar-Dasar Desain Nirmana

Abstract

Arts and culture can not be separated from everyday life. Arts and culture studied by students from elementary to high school classes. But many students who find it difficult to understand the material described by the teacher. This problem occurs in class X in SMK Negeri 1 Kemlagi Mojokerto. Students do not understand the material design basics nirmana presented by the teacher. Moreover, they are easily bored with the submitted materials, so a lot of students who do not pay attention when the teacher explains explanation. On the other hand, teachers are less creative in the use of instructional media. They only use the copy of the book and LKS. From the above explanation derived alternatives to solve the problem by developing an interactive media, namely audio-visual media. Audio-visual media helps in the formation of a more concrete process of thinking for students. With it, the researchers provide a way out by developing teaching materials media *E-Book* interesting and presentation techniques according to the needs to be achieved in learning activities. The development of teaching materials media *E-Book* is intended to produce a medium that can be used by students in the learning process on the subjects of art and culture, especially in materials design basics nirmana. Media *E-Book* teaching materials have been selected based on the consideration and in accordance with the identification of problems at the school. This media development using model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Due to this development model shows the stages of learning the basic design is simple and easy to learn. The fifth phase will be done in a systematic way to create an effective learning process, efficient, and

attractive. Target development in this study were students of class X Department of Multimedia SMK Negeri 1 Kemlagi, there are 28 students and 31 students. Data collection techniques used were interviews I and II subject matter experts, expert pembelajarn I and II, media expert I and II, a test to measure the effectiveness of media and photo documentation of the results. Quantitative data to measure the results of the feasibility media that matter expert reviewer of 87.5%, learning expert reviews of 88.4%, a media expert review amounted to 89.2%, while to measure the effectiveness of media that is out of the test results of students who calculated using the formula t test is fairly thitung greater than ttable namely $3.070 > 0.361$. It concluded that media teaching materials E-Book is considered feasible and effective.

Keywords: *Media Instructional Materials E-Book, Lessons Cultural Arts, Design Basics Nirmana*

PENDAHULUAN

Peraturan pemerintah RI No.71 TAHUN 2013 tentang buku teks pelajaran dan buku panduan guru untuk pendidikan dasar dan menengah adalah buku yang digunakan untuk sekolah yang memuat materi pembelajaran untuk meningkatkan keimanan dan ketaqwaan, budi pekerti, dan kepribadian, kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kepekaan dan kemampuan estetis, potensi fisik dan kesehatan yang disusun berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Materi Pembelajaran berupa bahan ajar yang merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang memegang peran penting dalam membantu siswa mencapai Kompetensi Dasar dan Standar Kompetensi.

Buku mata pelajaran seni budaya yang ada pada perpustakaan sekolah pada khususnya dan yang beredar dipasaran pada umumnya memuat materi-materi yang dimuat pada inti materi yang belum dikembangkan. Di dalam perpustakaan memang kurang adanya buku – buku yang bertemakan seni budaya, kebanyakan buku-buku yang ada adalah buku-buku mata pelajaran yang lainnya, tetapi meskipun banyak buku mata pelajaran lainnya, kebanyakan masih menjadi pajangan. Hal ini diakibatkan karena buku-buku tersebut, 1) monoton, 2) kurang menarik, 3) kurang inovatif, 4) kurang berkarakter.

Seni budaya merupakan suatu pembentukan perilaku siswa dalam menilai, menikmati, menghayati, dan merasakan suatu objek atau karya seni sehingga siswa dapat memahami, menerima, dan menghargai bentuk tradisi seni kreasi baru dan seni modern. Dalam pendidikan seni budaya aktivitas berseni harus menampung ciri khas yang dituangkan dalam pemberian pengalaman dengan mengembangkan konsep, apresiasi, dan kreasi. Semua ini diperoleh dari dasar – dasar teknik berkarya dalam masyarakat.

Dalam paradigma pendidikan yang ada didalam sekolah kejuruan semua diarahkan pada pengembangan kompetensi siswa dalam melakukan tugas – tugas akademik dan non akademik berdasarkan standar tertentu. Pembelajaran menurut Rohani (2004:4)

merupakan perpaduan dari dua aktivitas mengajar mengajar dan aktivitas belajar. pembelajaran seni budaya akan bisa berjalan dan berhasil dengan baik, jika dia mampu merubah diri peserta didik selama dia terlibat di dalam proses pengajaran itu dan dapat dirasakan manfaatnya secara langsung. Menyadari hal itu, maka diperlukan upaya pengembangan sistem secara terus menerus dan saling berkesinambungan, terutama yang berkaitan dengan peningkatan mutu pendidikan dengan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja.

Sistem penyelenggaraan pendidikan termasuk pembelajaran dan penilaian hasil belajar siswa, yang diharapkan bisa merubah dari pola yang sebelumnya lebih terpusat pada kegiatan mengajar guru dan berorientasi pada materi pembelajaran (*subject matter oriented*) ke pola yang lebih terpusat pada kegiatan siswa (*student centered*) dan berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup siswa yang terdiri atas kecakapan berfikir, kecakapan sosial, kecakapan akademik, dan kecakapan vokasional (Depdiknas 2003a. Dalam meningkatkan mutu pendidikan di SMK kejuruan, masalah yang harus diperhatikan adalah masalah cara belajar siswa. Meningkatkan keberhasilan pencapaian tujuan belajar tidak hanya semata-mata ditentukan oleh faktor kurikulum melainkan faktor cara belajar yang juga sangat menentukan berhasil tidaknya kegiatan pendidikan.

Cara belajar menurut Thabrany (1993) merupakan faktor kunci yang menentukan berhasil tidaknya belajar. Hal ini sangat penting mengingat bahwa siswa SMK disiapkan sebagai tenaga kerja terampil guna memasuki dunia kerja. Dalam hal ini agar tujuan tersebut tercapai maka penguasaan kelas dan ketrampilan serta bidang keahlian lulusan SMK harus sesuai dengan tuntutan kebutuhan dunia kerja. Setiap mata pelajaran memiliki sifat dan karakteristik yang sangat dipengaruhi oleh sifat keilmuan yang terkandung pada masing-masing mata pelajaran. Perbedaan karakteristik pada berbagai mata pelajaran akan menimbulkan perbedaan cara mengajar dan cara siswa belajar antar mata pelajaran satu dengan yang lainnya, sedangkan pelajaran Seni budaya termasuk mata pelajaran yang menuntut kemampuan ketrampilan

dan estetika. Mata pelajaran ini merupakan faktor penunjang yang memberikan nilai tambah kepada siswa menengah kejuruan dan merupakan suatu kebutuhan, mengingat era ini adalah era teknologi dan informasi yang mencakup di segala aspek kehidupan, terutama bagi siswa sekolah menengah kejuruan, yang memang disiapkan agar siap masuk dalam dunia kerja. Pembelajaran yang dilakukan lebih dengan menjelaskan materi ataupun demonstrasi. Didalam menjelaskan materi dan demonstrasi, kemampuan masing-masing siswa menangkap materi tidaklah sama. Mengingat kesulitan melayani siswa dalam waktu bersamaan dan dengan materi kebutuhan yang berbeda membuat siswa kadang tidak terlayani.

Menurut Sadiman (2007) interaksi akan selalu terkait dengan istilah komunikasi atau hubungan. Dalam proses komunikasi, dikenal dengan adanya komunikan dan komunikator. Hubungan tersebut biasanya karena menginteraksi sesuatu, yang dikenal dengan istilah pesan. Kemudian untuk menyampaikan pesan diperlukan media atau perantara. Hal ini juga terjadi pada pembelajaran Seni Budaya ditingkat SMK. Pendidikan seni budaya bermuatan ekspresi dan apresiasi seni olah gerak. Dengan muatan ekspresi ada apresiasi jelas bahwa pembelajaran memerlukan aktivitas siswa yang tinggi. Namun yang terjadi dilapangan pembelajaran seni budaya menggunakan metode ceramah, yang dalam kegiatan belajar siswa mendengarkan penjelasan guru di kelas. Yang akibatnya kebanyakan siswa kurang merespon pembelajaran ini dengan baik selain proses belajar yang menjenuhkan.

Kondisi pembelajaran seni budaya ini hampir terjadi diberbagai sekolah terutama pada sekolah-sekolah di daerah, seperti di SMK Negeri Kemlagi Kabupaten Mojokerto. Pembelajaran Seni Budaya di SMK Negeri Kemlagi dilaksanakan oleh kelas X Jurusan Multimedia, dengan materi pemahaman konsep-konsep seni budaya serta kegiatan teori. Kegiatan seperti ini terjadi karena materi yang ada bersifat biasa dan sangat monoton sehingga siswa kurang dapat termotivasi sulit untuk memahami konsep dan contoh dasar- dasar desain dalam mata pelajaran seni budaya. Hal ini disebabkan tujuan pembelajaran dengan materi yang ada masih kurang mendukung. Pada tujuan pembelajaran disebutkan bahwa siswa harus mampu menjelaskan dan menyebutkan teknik yang dapat digunakan dalam membuat karya seni rupa sehingga tujuan pembelajaran dengan materi yang ada dapat saling menyatu. Tetapi guru masih kesulitan untuk mengembangkan proses pembelajaran seni terutama dikelas X jurusan Multimedia.

Salah satu tugas guru adalah menyediakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru harus mencari cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan

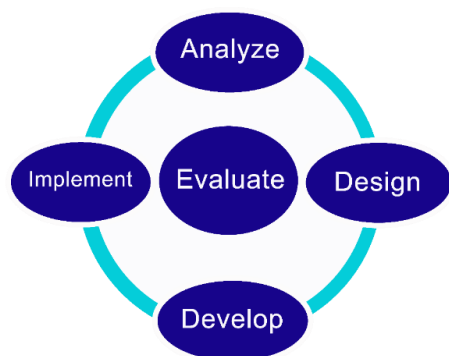
dan mengesampingkan ancaman selama proses pembelajaran. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan menggunakan bahan ajar yang menyenangkan pula, yaitu bahan ajar yang dapat membuat peserta didik merasa tertarik dan senang mempelajari bahan ajar tersebut.

Pada pembelajaran seni budaya di SMK Negeri 1 Kemlagi masih banyak siswa yang belum dapat memahami konsep dasar tentang dasar – dasar desain Nirmana, banyak siswa yang mempunyai keahlian dalam mengaplikasikan tetapi banyak siswa tidak mempunyai dasar dalam mendesain bentuk sesuai dengan apa yang ada, banyak siswa masih bingung dalam mengaplikasikan pada saat praktek menggambar bentuk desain-desain nirmana. Mereka masih banyak kesulitan dalam membuat titik – titik temu garis yang nantinya itu yang mendasari sebuah desain ruang agar bisa menjadi sebuah desain ruang yang indah. Sedangkan pada kondisi idealnya untuk siswa kelas X mereka harus bisa mampu menguasai dasar – dasar desain nirmana untuk bisa menunjang mata pelajaran yang bisa berkaitan tentang dasar- dasar desain tersebut.

Permasalahan ini tampaknya perlu dicarikan solusi sehingga pembelajaran seni budaya menjadi lebih menarik, siswa tidak bosan dan sesuai dengan tujuan atau indikator yang ada didalam rencana pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin mencoba mengembangkan bahan ajar *E-Book* dengan menggabungkan beberapa buku pelajaran yang ada yang dikemas didalam satu produk media *E-Book* yang bisa digunakan guru maupun siswa tentang materi dasar – dasar desain nirmana yang didalamnya sudah dilengkapi dengan video pembuatan atau tutorial untuk memudahkan siswa dalam menerima penjelasan dari guru sehingga tujuan pembelajaran dapat berhasil sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran seni budaya kelas X jurusan multimedia di SMK Negeri Kemlagi.

METODE

Pemilihan model pengembangan yang baik akan menghasilkan produk yang efektif dan efisien. Ketepatan pemilihan model pengembangan akan menghasilkan produk yang tepat. Pada pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu : Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implentation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).



Model Pengembangan Menurut ADDIE
(Sumber : Anglada, 2007)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, pada dasarnya antara desain dan pengembangan sistem pembelajaran mempunyai kaitan erat. Desain sistem merupakan pola perencanaan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi, sedangkan pengembangan sistem sebagai bagian dari desain yang merupakan teknik analisa untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran dalam pembelajaran.

Subjek coba pada tahap ini adalah satu orang ahli isi materi dasar desain nirmana, ahli media dan ahli media pembelajaran. Subjek coba pada tahap ini adalah 28 orang siswa SMK Negeri 1 Kemlagi Mojokerto, dua puluh delapan tersebut merupakan siswa kelas X MM 1 Jurusan Multimedia. penelitian ini sebagai uji coba Kelompok Kontrol adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Kemlagi yang terdiri 31 siswa.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara terstruktur Angket diberikan kepada tiga ahli diatas bertujuan untuk memperoleh tanggapan tentang rancangan produk pengembangan bahan ajar *E-book*. Instrumet Tes digunakan untuk mevalidasi soal yang dikerjakan oleh siswa, hal ini digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, kemampuan siswa. Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi seluruh kegiatan. Dokumentasi bukan hanya yang bersifat tertulis saja, tetapi dapat pula berupa foto atau benda. Untuk data kuantitatif, maka analisis datanya menggunakan presentase nilai pada masing – masing pengukuran dengan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Angka Presentasi

F = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = Jumlah responden dikali skor tertinggi dikali jumlah soal

Untuk analisis validitas item menggunakan rumus *Product Moment* dikarenakan penelitian menggunakan statistik parametrik. Selain itu, data yang diperoleh untuk diuji bersifat ordinal, bukan interval karena pengujian dilakukan terhadap setiap butir soal. Adapun rumus yang digunakan :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Validitas butir soal

X = Skor test pada butir soal yang dicari validitasnya

Y = Skor total yang dicapai test

N = Jumlah peserta tes

(Arikunto 2006:72)

Untuk menghitung reabilitas agar stabilitas pemakaian setiap butir instrumen tidak berubah sehingga menimbulkan bias pada data yang dihasilkan. Adapun rumus yang digunakan :

$$r_{11} = \frac{2 \cdot r_{1/2/2}}{(1 + r_{1/2/2})}$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas instrument

$r_{1/2/3}$: rxy yang disebut sebagai indeks kolerasi antara dua belahan instrument (Arikunto, 2006:180)

Untuk menganalisis, hasil eksperimen menggunakan *Pre-test* dan *Post-test* dengan menggunakan rumus

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan

t = harga t

M_1 = nilai rata-rata hasil untuk kelompok eksperimen

M_2 = nilai rata-rata untuk kelompok kontrol

$\sum X_1^2$ = jumlah kuadrat nilai kelompok eksperimen

$\sum X_2^2$ = jumlah kuadrat nilai kelompok kontrol

N = jumlah subyek pada kelompok eksperimen dan kontrol

(Sumber: Prosedur penelitian; Suharsimi Arikunto 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. **Analyze (Analisis)** Peneliti Melakukan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Kemlagi Mojokerto, dan bertepatan wawancara dengan guru

seni budaya ditemukan permasalahan pada siswa kelas X Jurusan Multimedia pada mata pelajaran Seni Budaya.

2. **Design (Desain)** Pada tahap kedua yaitu tahap desain. Sebelum dibuat sebuah desain produk dari media bahan ajar *E-Book*, dilaksanakan pemilihan materi - materi terlebih dahulu dan selanjutnya didesain menjadi produk media bahan ajar *E-Book*. Pada tahap awal pada desain produk ini adalah :Desain Materi, Desain Produk Media, Bahan Penyerta

3. **Development (Pengembangan)**

Memproduksi Media

1. Memilih materi dari berbagai sumber dan gambar-gambar yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas X SMK. Materi yang dipilih akan dikembangkan kembali dan pemilihan materi tidak terlalu banyak agar lebih menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran.
2. Pemilihan warna desain yang kebanyakan mengambil warna coklat dan hitam karena kelas X sudah berfikir abstrak menurut (PIAGET dalam Hergenhahn & Olson, 2008)
3. Menjadikan dan mengelompokan materi yang sudah divalidasikan
4. Membuat desain pada program *Photoshop* yang nanti akan diaplikasikan kedalam program *Adobe Flash*.
5. Membuat tombol *Button* yang digunakan untuk menjalankan aplikasi *E-Book*.
6. Merender program yang sudah selesai dan *finishing*
7. Membuat RPP yang sesuai dengan penggunaan media bahan ajar *E-Book*
4. **Implementasi (Penerapan)** penerapan yang dilakukan adalah kegiatan untuk menilai apakah media bahan ajar *E-Book* ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran siswa kelas X Jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Kemlagi. Dalam langkah uji coba lapangan ini menggunakan uji coba kelompok eksperimen dan kontrol. Dalam uji coba eksperimen ini akan diujikan kepada 26 siswa dari kelas X.

Evaluasi Evaluasi di dapat dari data *Pretest* dan *Posttest* yang diambil dari kelas X yang berbeda dengan kelas sebelumnya dengan jumlah siswa dikelas X yaitu 32 peserta didik dimana terdiri 15 siswa dan 13 siswi. Data *Pretest* dan *Posttest* nantinya akan dibandingkan, apakah ada perubahan belajar yang terjadi pada siswa sebelum dan sesudah belajar menggunakan media bahan ajar *E-Book*.

Hasil perhitungan untuk keseluruhan setiap aspek berdasarkan angket ahli materi I dan II mendapatkan nilai sebanyak 87,5%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media bahan ajar *E-Book* termasuk **Baik**. Tahap selanjutnya yaitu berdasarkan angket ahli pembelajaran I dan II mendapatkan nilai sebanyak 88,4%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media bahan ajar *E-Book* termasuk **Baik**, Perhitungan untuk angket ahli media mendapatkan penilaian sebanyak 89,2%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media bahan ajar *E-Book* termasuk kategori **Baik**. Dari hasil perhitungan hasil rata-rata uji coba *Pretest* 63,87 dan *Posttest* 81,29, hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil *Posttest* lebih tinggi dibandingkan hasil dari *Pretest*. Dari semua perhitungan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Kemlagi Mojokerto **telah mengalami peningkatan** setelah diterapkan penggunaan media bahan ajar *E-Book* pada proses pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya pada materi dasar-dasar desain nirmana.

PENUTUP **Simpulan**

Pada bab sebelumnya kita telah mengetahui mengenai hasil dari pengembangan media modul cetak, dari uraian tersebut maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media bahan ajar *E-Book* pada mata pelajaran seni budaya materi dasar-dasar desain nirmana pada kelas X SMK Negeri 1 Kemlagi Mojokerto secara umum sudah layak dari segi materi, penampilan, bahan, karakteristik siswa dan penggunaannya. Karena sudah melalui tahap validasi kelayakan yang diperoleh dari review dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan uji coba kelompok eksperimen dan kontrol
2. Berdasarkan analisis data yang didapatkan, bahwa penggunaan media bahan ajar *E-book* pada sub materi dasar – dasar desain nirmana pada mata pelajaran seni budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X jurusan multimedia di SMK Negeri 1 Kemlagi Kabupaten Mojokerto berpengaruh pada hasil belajar siswa dengan menggunakan media dan tanpa menggunakan media, dimana penggunaan media tersebut efektif meningkatkan belajar siswa dan siswa lebih termotivasi dalam mempelajari pada mata pelajaran seni budaya materi dasar-dasar desain nirmana di kelas X SMK Negeri 1 Kemlagi Mojokerto

Saran

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian yang menghasilkan suatu produk media pembelajaran yaitu media bahan ajar *E-Book* pada mata pelajaran seni budaya materi dasar-dasar desain nirmana untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Kemlagi Mojokerto. Oleh karena itu pengembang memberikan saran yang berkaitan dengan media yang dihasilkan.

1. Saran Pemanfaatan

Pada pemanfaat hasil pengembangan media bahan ajar *E-Book* beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mengembangkan media:

- Produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas dalam materi materi dasar-dasar desain nirmana
- Gunakan media bahan ajar *E-book* sesuai petunjuk penggunaan yang telah diberikan pada bahan penyerta serta didalam media tersebut
- Penggunaan media dalam pembelajaran, termasuk tujuan yang dicapainya dalam tujuan pembelajaran. Aktivitas yang dilakukan dan evaluasi yang dilakukan mengacu pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dicantumkan pada bahan penyerta untuk digunakan didalam proses pembelajaran.

2. Saran Desiminasi (Penyebarnya)

Pengembangan media bahan ajar *E-Book* ini dikhususkan untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Kemlagi Mojokerto sesuai dengan batasan pengembangan. Apabila digunakan untuk siswa lain atau penggunaan produk untuk skala yang luas, maka harus terlebih dahulu dikaji, terutama pada analisis kebutuhan, karakteristik sasaran, kondisi lingkungan, kurikulum yang digunakan, fasilitas yang tersedia dan dana yang dibutuhkan dalam proses pengembangan.

- Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut
Beberapa saran untuk pengembangan media lebih lanjut, diantaranya yaitu :
 - Untuk mengembangkan suatu produk harus memastikan sasaran pengembangan beserta analisis karakteristik sasaran, maka pengembangan akan tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran
 - Pengembangan produk harus memperhatikan kebutuhan sasaran, karena kebutuhan pembelajaran setiap sasaran tidak selalu sama. Oleh karena itu, perhatikan dengan tepat agar produk

pengembangan yang dihasilkan mampu mengatasi permasalahan belajar

- Bersedia menerima kritik dan saran baik dari dosen, guru, para ahli, ataupun teman-teman. Dengan begitu kritik dan saran mereka dapat digunakan dalam proses pengembangan
- Mengadakan pengembangan media lain untuk mendukung prestasi belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arthana, I Ketut Pegig, dan Damajanti, 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran Bahan Ajar*. Surabaya: Prodi Teknologi Pendidikan.
- Darmawan, Deni, 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Qemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Januszewski, Alan and Michale Molenda. 2008. *Educational Technology: a Definition With Commentary*. New York
- Majid, Abdul. 2013. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Musfiquon, HM. 2011. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Surabaya: English for Islamic Educational.
- Musfiquon, M.Pd. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : PT. Dian Rakyat
- Rusijono dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sadiman, Arif. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.
- Seels, Barbara B. Dan Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Diterjemahkan oleh Dra. Dewi S. Prawiradilaga M.Sc.dkk. Dari buku aslinya *Instructional Technology: The Definition and Domains of the field*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Slavin, Robert. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Pt. Indeks
- Sudjana, Nana. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta, CV

- Susilana, Rudi & Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Tegeh, Made. 2014. *Model-model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wucius,Wong. 1995. *Beberapa Asas Menggambar Dwimatra*, Bandung : Institut Teknologi Bandung.
Diterjemahkan Adjat Sakri.

